

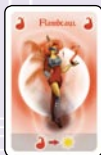
FATAL™

Ein Kartenspiel für 3 bis 5 Techno-Zauberer auf Schatzsuche

Zur Sommersonnenwende machen Sie sich mit den anderen Techno-Zauberern im heiligen Wald auf die Suche nach verloren gegangenen Schätzen. Sammeln Sie die Schätze ihres Stammes, und versuchen Sie, dem rivalisierenden Stamm Einhalt zu gebieten! Der Zauberer, der für seinen Stamm den größten Ruhm erwirbt, wird von der Königin der Techno-Zauberer zum Sieger ernannt!

Inhalt

- 12 Stammeskarten (Vorderseite: Symbol und Farbe des eigenen Stammes und das Symbol des rivalisierenden Stammes, Rückseite: Anzahl der Spieler und Verhältnis zwischen den Stämmen)
- 26 Schatz-Karten (Rückseite: Schatzkiste)



- 25 Karten mit Schätzen (Werte: jeweils einmal 1, 2, 3 und zweimal -1 in den fünf Stammesfarben)



- 1 Karte mit der Königin



- 70 Spielkarten (Rückseite: Zauberkegel)

- 52 Visionskarten



- 18 Zaubersprüche



- Spielregel

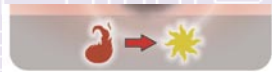
Übersicht und Spielziel

Jeder Spieler ist ein Techno-Zauberer und gehört einem von fünf Zaubererstämmen an: **Flambeaux**, **Lichtenborn**, **Ångbåt**, **Aquaté** und **Terranova**. Ziel der Spieler ist es, die wertvollsten Schätze zu sammeln oder dafür zu sorgen, dass der rivalisierende Stamm aus dem Spiel ausscheidet. Um das zu erreichen, legen die Spieler ihre Visionskarten in Reihen aus und versuchen, die Symbole auf den Karten so gut wie möglich miteinander zu kombinieren. Wenn eine Reihe **drei** Karten aufweist, bildet sie eine **Trimagic**. Sie verleiht dem Spieler besondere Macht – zum Beispiel kann er Karten vom Stapel nehmen oder den Mitspielern ihre Schätze stehlen!

Vorbereitung

- Der Besitzer des Spiels entscheidet, wer beginnt, oder er lässt den Zufall entscheiden.
- Es gibt für jede Spielerzahl einen Satz Stammeskarten. Die Spielerzahl ist auf der Rückseite der Karten zu sehen. Entsprechend der Anzahl Spieler, wird der passende Satz Stammeskarten herausgesucht und verdeckt gemischt.
Jeder Spieler erhält verdeckt eine Stammeskarte, die er sich ansehen kann und verdeckt neben sich ablegt. Der Spieler darf seine Stammeskarte jederzeit wieder ansehen. Die Stammeskarte zeigt die **Farbe** und das Symbol des **eigenen** Stammes sowie das Symbol des **rivalisierenden** Stammes. Die nicht benötigten Sätze Stammeskarten kommen zurück in die Schachtel.

Beispiel: In der Abbildung gehört der Spieler zum roten Stamm (Flambeaux); der rivalisierende Stamm ist gelb (Lichtenborn).



- Die Schatz-Karten in den Farben der Stämme, die nicht mitspielen werden aussortiert und kommen zurück in die Schachtel.
Die Königin wird herausgesucht. Die übrigen Schatz-Karten werden verdeckt gemischt und als Schatz-Stapel in die Tischmitte gelegt. Von dem Stapel werden 4 Karten abgezählt und verdeckt mit der Königin gemischt. Diese 5 Karten werden verdeckt unter den Schatz-Stapel gelegt.
Die obersten 3 Karten vom Schatz-Stapel werden aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt. Das sind die **verfügbaren Schätze**.
- Die Spielkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 4 Karten. Er nimmt sie in der **richtigen Ausrichtung** auf die Hand, so dass die hellen Symbole in den oberen beiden Ecken der Visionskarten nach oben zeigen und er den Text auf den Karten mit Zaubersprüchen lesen kann.
Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.
- Papier und Stift werden bereitgelegt, um die Punkte aufzuschreiben.

Spieldlauf

Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel geht über zwei Spielrunden. Eine Spielrunde endet sofort, wenn die Königin vom Schatzstapel aufgedeckt wird.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er folgende Aktionen in der **genannten Reihenfolge** ausführen:

- 1) Einen Zauberspruch ausspielen oder bis zu 4 Karten austauschen
- 2) Eine Visionskarte stehlen
- 3) Eine oder zwei Visionskarten ausspielen

Jedes Mal, wenn der Spieler eine Karte **ausspielt**, zieht er eine neue Karte vom Nachziehstapel, die er sich nicht ansieht und vorläufig verdeckt beiseite legt.

Am Ende seines Zugs führt der Spieler die folgenden Schritte in der **genannten Reihenfolge** aus:

- A) Wenn seine Reihen mit den Visionskarten **3 oder mehr Sterne** zeigen, muss er einen verfügbaren Schatz nehmen.
- B) Wenn in einer Reihe **drei Visionskarten** liegen, muss er die Trimagic anwenden.
- C) Er nimmt die nachgezogenen und vorläufig beiseite gelegten Karten auf die Hand. Er darf maximal **sechs** Karten auf der Hand halten.

Der Spielerzug im Einzelnen

1) Einen Zauberspruch ausspielen

Der Spieler darf **einen** Zauberspruch von seiner Hand ausspielen. Als Ersatz nimmt er eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie, ohne sie sich anzusehen, bis zum Ende seines Zuges verdeckt beiseite.

Spielt er einen Zauberspruch aus, tritt die Wirkung sofort ein. Auch wenn der Text auf der Karte den normalen Regeln widerspricht, wird der Zauberspruch so ausgeführt, wie er beschrieben ist. Wenn die Wirkung des Zauberspruchs endet, legt der Spieler die Karte sofort offen neben den Nachziehstapel. So entsteht dort im Laufe des Spiels der Ablagestapel.

Anmerkung: Ein Spieler kann den Zauberspruch *Elementarschild* ausspielen, wenn er nicht an der Reihe ist, um die Wirkung einer Trimagie aufzuheben. Die Wirkung wird **nur** für ihn aufgehoben.

Beispiel: Andreas wendet eine Trimagie an, die es ihm erlaubt von zwei verschiedenen Mitspielern jeweils eine Karte zu ziehen und abzulegen. Andreas will die erste Karte von Bea ziehen, aber sie spielt den „Elementarschild“ und hebt damit die Wirkung der Trimagie auf sie auf. Andreas darf nicht von Bea ziehen. Er zieht nun die zweite Karte von Christian und legt sie ab. Damit hat er die Trimagie vollständig angewendet.

Alternative: Einen Schatz abgeben, um bis zu 4 Karten auszutauschen

Wenn der Spieler keinen Zauberspruch ausspielt, darf er stattdessen bis zu 4 Handkarten tauschen. Hierfür muss er einen seiner Schätze mit dem Wert „1“, „2“ oder „3“ unter den Stapel der Schatz-Karten legen. Dann darf der Spieler bis zu 4 Karten von seiner Hand auf den Ablagestapel legen. Anschließend zieht er 4 Karten vom Nachziehstapel, auch wenn er weniger Karten abgelegt hat. Aus diesen 4 Karten darf er so viele aussuchen und auf die Hand nehmen, wie er zuvor Karten abgelegt hat.

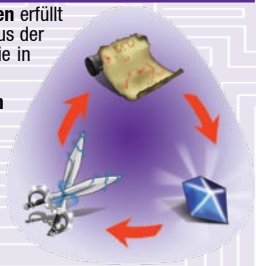
Beispiel: Bea hat 5 Karten auf der Hand. Sie beschließt, keinen Zauberspruch zu spielen und legt einen grünen Schatz „1“ ab, um 3 Karten zu tauschen. Sie legt die 3 Karten, die sie tauschen will, ab und zieht 4 Karten vom Stapel. Davon nimmt sie 3 Karten auf die Hand, die vierte Karte legt sie ab.

2) Eine Visionskarte stehlen

Wenn die **beiden folgenden Bedingungen** erfüllt sind, darf der Spieler **eine** Visionskarte aus der Auslage eines Mitspielers **stehlen**, um sie in seine eigene Auslage zu legen:

- a) Der Gegenstand auf der **vordersten Visionskarte** in einer Reihe des Spielers **schlägt** den Gegenstand auf irgendeiner Visionskarte, die er stehlen will:

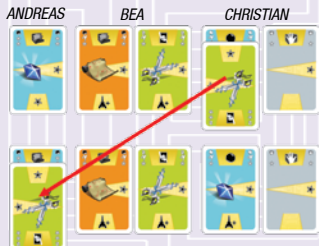
Zauberstein schlägt Doppelklinge,
Doppelklinge schlägt Pergament,
Pergament schlägt Zauberstein.



b) Der Spieler muss die gestohlene Visionskarte in seine Auslage legen können, **ohne** dabei **ihre Ausrichtung zu verändern**. (Siehe auch nächster Abschnitt: „Visionskarten ausspielen“.)

Die Visionskarten ohne Symbole können nicht gestohlen werden, und man kann mit ihnen keine Visionskarten stehlen.

*Beispiel: Da Andreas eine Visionskarte mit dem Zauberstein hat, kann er von Bea die Visionskarte mit der Doppelklinge stehlen und eine zweite Reihe beginnen. Statt dessen könnte er von Christian die **auf dem Kopf stehende** Visionskarte mit der Doppelklinge stehlen und sie **auf dem Kopf stehend** in seine Reihe mit dem Zauberstein legen. Beas Visionskarte mit dem Pergament kann Andreas nicht stehlen, da er keine Doppelklinge hat. Er kann auch die Visionskarte in der zweiten Reihe von Christian nicht stehlen, da sie **kein** Symbol zeigt.*



3) Eine oder zwei Visionskarten ausspielen

Der Spieler **muss** in seinem Zug 1 oder 2 Visionskarten ausspielen. Für jede Visionskarte, die er ausspielt, nimmt er sofort eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie verdeckt beiseite.

Ausgespielte Visionskarten legt der Spieler offen vor sich aus. Der Spieler darf **zwei Reihen** mit Visionskarten vor sich ausliegen haben. In jeder Reihe dürfen höchstens **3** Karten liegen.

Eine ausgespielte Visionskarte legt der Spieler folgendermaßen aus:

- Die **erste** Karte der Reihe legt er **normal** aus, das heißt, die Symbole in den Ecken stehen oben.
- Die **zweite** Karte der Reihe legt er **auf dem Kopf stehend** aus.
- Die **dritte** Karte der Reihe dreht er quer, so dass die lange **Seite** mit dem Stern nach oben zeigt.



Die erste Karte bestimmt die **Art** der Trimagie.

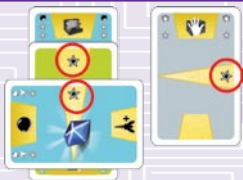
Die zweite und die dritte Karte bestimmen das **Ziel** und die **Stärke** der Trimagie.

Nachdem der Spieler mindestens eine Visionskarte ausgespielt hat, führt er noch die folgenden Schritte in **der genannten Reihenfolge** aus:

A) Die Reihen zeigen 3 oder mehr Sterne

Wenn auf den vorderen, vollständig sichtbaren Visionskarten aller Reihen des Spielers insgesamt **drei oder mehr Sterne** zu sehen sind, muss er einen der verfügbaren Schätze nehmen. Hinweis: Die Sterne müssen nur zu sehen sein. Die Ausrichtung der Karten spielt hierfür keine Rolle!

Der Spieler kann sich entscheiden, ob er den Schatz selbst behalten will oder ob er den Schatz einem Mitspieler gibt. Der Spieler, der die Schatz-Karte erhält, legt sie verdeckt vor sich hin. Er kann sie sich jederzeit ansehen. Anschließend wird eine neue Schatz-Karte vom Stapel aufgedeckt und zu den verfügbaren Schätzen gelegt.



B) In einer Reihe liegen 3 Visionskarten

Wenn in einer Reihe **3 Karten** liegen, ist das eine **Trimagie**.

Der Spieler entscheidet, ob er die Trimagie auf sich selbst oder auf einen Mitspieler seiner Wahl anwendet. Die Symbole in dem farbigen Keil bestimmen, was geschieht, wenn der Spieler die Trimagie anwendet.

I. Die erste Karte bestimmt die **Art** der Trimagie, das heißt, welche der folgenden Aktionen der Spieler ausführen darf:



- Karten vom Nachziehstapel nehmen, ansehen und einem beliebigen Spieler geben, der sie sofort auf die Hand nimmt. Der Spieler darf sie auch selbst behalten.



- Verfügbare Schätze nehmen und einem Spieler geben, die sie zu seinen übrigen Schätzen legt. Der Spieler darf sie auch selbst behalten.



- Schatz-Karten verdeckt von Mitspielern ziehen und zu den eigenen legen.



- Handkarten von Mitspielern verdeckt ziehen und auf den Ablagestapel legen.

II. Die 2. und die 3. Visionskarte legen fest, ob die Trimagie auf einen weiteren Spieler wirkt und ob sie 1 oder 2 Karten betrifft:



- Die Trimagie muss auf einen zweiten Spieler angewendet werden. Sie darf **nicht** zweimal auf den selben Spieler angewendet werden. Der Spieler, der am Zug ist, entscheidet, auf welchen Mitspieler er sie anwendet.

Hinweis: Ist auf der zweiten Karte kein Symbol oder ein Stern zu sehen, wird die Trimagie nur auf einen Spieler angewendet.

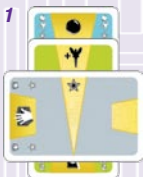


- Die Trimagie wird auf so viele Karten angewendet, wie Sterne in dem farbigen Keil der Trimagie zu sehen sind, also auf 1 oder 2 Karten. Achtung: Von der 3. Visionskarte wird **nur** der Stern an der Spitze berücksichtigt.

Hinweis: Für die Anwendung dieser Trimagie werden nur die Sterne berücksichtigt, die in dem Farbkeil zu sehen sind.

Wird die Trimagie auf mehrere Spieler angewendet, gilt für **jeden** der betroffenen Spieler die von der Trimagie vorgegebene Anzahl Karten.

Nachdem der Spieler die Trimagie ausgeführt hat, legt er die Reihe mit den 3 Visionskarten ab. Hat der Spieler mehrere Reihen mit je 3 Visionskarten, muss er die Trimagie von jeder dieser Reihen anwenden.



*Beispiel 1: Eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, sie ansehen und einem Spieler geben, der sie sofort auf die Hand nimmt, anschließend dasselbe noch einmal machen, aber die Karte einem **anderen** Spieler geben: Der Spieler zieht einen Zauberspruch und gibt ihn...sich selbst. Dann zieht er eine Visionskarte, die er nun einem Mitspieler geben muss. Er gibt sie, um ein vorzeitiges Spielende zu verhindern, einem anderen Spieler, der nur noch eine Karte hat.*

Beispiel 2: Zwei verfügbare Schätze nehmen und einem Spieler geben: Der Spieler gibt einem Mitspieler eine gelbe „-1“ und deckt sofort eine neue Schatz-Karte auf. Es ist eine grüne „-1“. Er muss nun demselben Mitspieler einen zweiten Schatz geben und gibt ihm die grüne „-1“.



*Beispiel 3: Verdeckt eine Schatz-Karte von einem Mitspieler ziehen und anschließend verdeckt eine Schatz-Karte von einem **anderen** Mitspieler ziehen.*



Beispiel 4: Eine verdeckte Handkarte von einem Mitspieler ziehen und auf den Ablagestapel legen.

C) Die beiseite gelegten Karten auf die Hand nehmen

Als Letztes in seinem Zug, muss der Spieler die zuvor beiseite gelegten Karten auf die Hand nehmen.

Hat der Spieler danach mehr als **sechs** Karten auf der Hand, muss er überzählige Karten ablegen.

Wenn ein Spieler vergisst, Karten beiseite zu legen, nachdem er welche ausgespielt hat, hat er Pech gehabt! Er darf Karten nicht nachträglich ziehen.

Nun ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe.
Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel verdeckt gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Ende der Spielrunde

Die erste Spielrunde endet sofort, wenn die Königin vom Schatz-Stapel aufgedeckt wird. Der Spieler, der am Zug ist, darf seinen Zug nicht zu Ende spielen!
Jeder Spieler deckt alle Schatz-Karten auf, die er besitzt. Die Zahlen in den Ecken geben den Punktwert des Schatzes an. Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen und notiert sie auf einem Blatt Papier.

Beispiel:  = **6 Punkte**

Die Stammeskarte aufdecken

Nachdem die Punkte notiert wurden, **darf** jeder Spieler seine Stammeskarte aufdecken, um einige Vorteile zu erlangen. Alle Spieler entscheiden gleichzeitig, ob sie ihre Stammeskarte aufdecken und offen vor sich hinlegen wollen oder ob sie die Karte weiterhin verdeckt liegen lassen wollen: Jeder Spieler deckt seine Stammeskarte mit der Hand zu und dreht sie auf die gewünschte Seite. Wenn alle Spieler sich entschieden haben, werden die Hände weggenommen.

Jeder Spieler, der seine Stammeskarte aufgedeckt hat

- lässt sie für den Rest des Spiels **offen** liegen und
- **zieht** eine Karte vom Nachziehstapel und
- sucht sich aus seinen Schatz-Karten 1 Schatz in der Farbe seines Stammes heraus und legt ihn **offen** vor sich ab. Alle anderen Schatz-Karten **muss** er abwerfen! Er legt sie wieder auf den Schatz-Stapel. Besitzt er keinen Schatz in seiner Farbe, hat er Pech gehabt.

Wenn ein Spieler seine Stammeskarte nicht aufdeckt, muss er alle Schatz-Karten abwerfen. Er bekommt keinen der oben genannten Vorteile, aber seine Stammeszugehörigkeit bleibt weiter geheim.

Achtung: Wer seine Stammeskarte aufdeckt, hat einen Spielvorteil, er setzt sich aber auch den Angriffen des rivalisierenden Stammes aus!

Zweite Spielrunde

Alle Schatz-Karten – außer denen, welche diejenigen Spieler behalten haben, die ihre Stammeskarte aufgedeckt haben – werden eingesammelt und neu gemischt. Jetzt wird der Schatz-Stapel mit der Königin wieder wie bei Spielbeginn vorbereitet. Anschließend werden wieder die drei obersten Schatz-Karten aufgedeckt und als verfügbare Schätze ausgelegt.

Die zweite Spielrunde beginnt genau an der Stelle, wo das Spiel durch das Ende der ersten Spielrunde unterbrochen wurde.

Erhält ein Spieler, dessen Stammeskarte aufgedeckt ist, einen **Schatz in seiner Farbe**, legt er ihn **offen** vor sich ab. Schätze in anderen Farben legt er verdeckt vor sich ab. Die offen ausliegenden Schätze seiner Farbe **dürfen** ihm von den Mitspielern **nicht mehr weggenommen werden!** Sie sind bei Spielende wertvoller (siehe „Spielende“).

Die Spieler, deren Stammeskarte verdeckt vor ihnen liegt, legen weiterhin alle Schätze verdeckt vor sich ab.

Einen Stamm beseitigen

Wenn ein Spieler einem Mitspieler dessen letzte Karte aus der Hand zieht, geschieht Folgendes:

- Während der ersten Spielrunde zieht der Mitspieler sofort **eine** Karte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Der Mitspieler bleibt weiter im Spiel.
- Während der **zweiten** Spielrunde **scheidet der Mitspieler aus** und **deckt** seine Stammeskarte auf. Gehört der ausgeschiedene Mitspieler zum rivalisierenden Stamm des Spielers, **gewinnt** der Spieler sofort!

Beispiel: Rot gewinnt, wenn Gelb keine Karten mehr hat.



Anderenfalls nimmt der Spieler die Schatz-Karten des ausgeschiedenen Mitspielers, mischt sie und verteilt sie verdeckt, einzeln im Uhrzeigersinn an alle noch nicht ausgeschiedenen Spieler. Er beginnt bei seinem linken Nachbarn.

Spielende

Das Spiel ist sofort zu Ende, wenn die Königin zum zweiten Mal aufgedeckt wird. Der Spieler nimmt sofort alle Karten auf die Hand, die er beiseite gelegt hat. Damit ist sein Zug zu Ende.

Jeder Spieler deckt alle Schatz-Karten auf, die er besitzt und zählt seine Punkte zusammen:

- Hat der Spieler seine Stammeskarte aufgedeckt, werden die Werte auf den **Schätzen in seiner Farbe** nicht berücksichtigt. Diese Schätze zählen **entsprechend ihrer Anzahl**:

| | | | | | |
|--------------------|----------|----------|----------|-----------|-----------|
| Anzahl der Schätze | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Punkte | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 |

Bei den Schatz-Karten in allen anderen Farben gilt, wie am Ende der ersten Spielrunde, die Zahl in der Ecke als Punktwert.

- Hat der Spieler seine Stammeskarte nicht aufgedeckt, gilt bei allen Schatz-Karten, wie am Ende der ersten Spielrunde, die Zahl in der Ecke als Punktwert.
- Jede **Handkarte** zählt **1 Punkt**.

Beispiel: Rot hat seine Stammeskarte aufgedeckt.

3 rote Schätze

3 1 2 -1

4 Handkarten

6 Punkte

5 Punkte

4 Punkte

15 Punkte

(Wenn Rot seine Stammeskarte nicht aufgedeckt hat, bekommt Rot nur 12 Punkte!)



Jeder Spieler addiert seine Punkte zu denen aus der ersten Spielrunde. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt derjenige, der mehr Schatz-Karten seiner eigenen Farbe hat. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe der Werte auf den Schätzen in seiner eigenen Farbe.

Vorzeitiges Spielende und Sieg: Ein Spieler gewinnt sofort, wenn er den Mitspieler seines rivalisierenden Stammes zum Ausscheiden zwingt!



Stories, games, comics, music, animations, and more!

www.fatal.it

Project concept and coordination – Domenico Di Giorgio

Games development – Roberto Corbelli, Andrés Voicu, Sergio Roscini, Daniele Boschi & Antonio Rama (Lucca Comics & Games)

Subject – Gabriele Falcioni, Gabriele Rabbini, Martina Mealli, Luigi Ferrini

Stories – Andrea Angiolino, Guglielmo Duccoli, Luca Guerini

Comics project – Alessandro Lanzuisi, Luca Enoch

Graphic and design – Roberta Barletta, Stefano De Fazi

Photographs and illustrations – Gianpaolo Derossi, Dario Iacoponi

Animation and website – Silvano Sorrentino, Cristina Baccarelli & Salvatore Santonocito (ZD Solutions)

Music – Teo Remitti (aiuola dischi), Claudio Barbaranelli

Project development – Paola Lamberti, Roberta Torella, Salvatore Perna, Monica Bellachioma

Press – Monica Bonifazi

F.A.T.A.L.

Autoren: Martina Mealli und Gabriele Rabbini

Entwicklung: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio, Luigi Ferrini, Andrés J. Voicu

Illustration: Martina Mealli

Art Director: Roberta Barletta



Copyright © 2006-2007 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia – Italy

Made in Belgium. All rights reserved.



Vertrieb in Deutschland:

ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG,

D - 63303 Dreieich

www.abacusspiele.de

Distribution in der
Schweiz:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31A,

CH-Wädenswil



Lucca Comics & Games S.r.l.

Via della Cavallerizza, 11 - 55100 Lucca (Italy)

Chairman of the board: Virginio Bertini

Managing director: Renato Genovese

Games section coordinator: Emanuele Vietina



„F.A.T.A.L.“ ist der Gewinner des Wettbewerbs „Gioco Inedito“ 2005, der von der Lucca Comics & Games – international exhibition of comic books, animation movies, illustrations and games – und dV games veranstaltet wird. „Gioco Inedito“ ist ein Wettbewerb für nicht berufliche Spieleautoren. Neben der Auszeichnung wird das Spiel auch veröffentlicht. Es wird von Lucca Comics and Games und daVinci Editrice S.r.l., sowie dessen ausländischen Partnern herausgegeben. Das Thema des Wettbewerbs 2005 war „Feen, Elfen und Legenden“. „F.A.T.A.L.“ ging aus dem Wettbewerb als Sieger hervor.

www.luccacomicsandgames.com - giocoinedito@luccacomicsandgames.com

Unser besonderer Dank geht an Alessandro Rabbini, Cinzia Esposito, David Balotti, Marco Sottani, Roberto Mantovani; der Jury beim Wettbewerb „Gioco Inedito“: Luigi Ferrini (Vorsitzender), Daniele Boschi (Koordination); an Sergio Roscini; an alle Testspieler, ihre Spielgruppen und alle anderen Spieler für ihre wertvollen Beiträge.

Für Fragen, Kommentare oder Vorschläge:

www.davincigames.com - info@davincigames.com